



# ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 8, ГОДИНА I, НОЕМВРИ, 1998 Г.

ЦЕНА 990 ЛВ.

[www.multimedia.bg/gamemania](http://www.multimedia.bg/gamemania)

## ПРЕГЛЕД РС:

MORPHEUS  
CREATURES 2  
NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY  
TOTAL AIR WAR

ТОП НОВИНИ

## ИГРА НА БРОЯ:

# URBAN ASSAULT™

## ПРЕГЛЕД TV:

REBOOT  
PROJECT X  
MISSION IMPOSSIBLE

## НАРЪЧНИК:

GET MEDIEVAL  
HERETIC 2  
AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME  
MINESWEEPER  
BLOOD 2 (DEMO)

[bol.bg](http://bol.bg)

See all our services

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ



## Здравейте, играманиаци!

На 24 октомври се проведе вторият от трите турнира по *Gran Turismo* за голямата награда на *Сони България*. Състезателите имаха право на три опита по две обиколки. Пистата и автомобилът бяха изтеглени от най-малкия участник — Кирил Андонов. Той изтегли автомобил *Mazda Demio GL-X* и писта *Clubman Stage Route 5 — reverse*.

Борбата беше доста оспорвана и въпреки, че избраният автомобил не беше от най-бързите, екшънът беше на ниво. Победителят Атанас Ненов спечели мемъри карта за PSX, а вторият класирал се — Георги Дешанов, получи джойстик за PSX. Трето време даде Славой Георгиев. За него остана оригинален диск за PC — *Ring World*. Всички останали състезатели получиха утешителни награди и рекламни материали.

А ето достигнатите времена и точките на първите 6-ма класирали се:

1. Атанас Ненов, O: 49: 407 10 точки
2. Георги Дешанов, O: 49: 447 6 точки
3. Славой Георгиев, O: 50: 429 4 точки
4. Денислав Балеvски, O: 50: 708 3 точки
5. Кирил Андонов, O: 50: 797 2 точки
6. Николай Будников, O: 50: 852 1 точка

Тук е мястото да ви съобщим, че последното, трето състезание по GT ще се проведе на 21.11.1998 г. от 10 ч. в Дома на културата "Средец" (бивш "Лиляна Димитрова"), ул. "Кракра" 2А, зала 116. Таксата за участие е 3000 лева и може да бъде платена както в редакцията на списанието — гр. София, ул. "Братя Миладинови" 58, така и с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД — б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ 066 клон Доверие, гр. София.

Регламентът ще бъде следният:

Участниците ще се състезават в 3 опита по 2 обиколки на Time Trial (от менюто Go Racing на *Gran Turismo*), на случайно изтеглена писта и със случайно избран racing автомобил от категорията New car. Класирането и точкуването остават по същата схема. Носителят на голямата награда — Sony Playstation, ще бъде определен с жребий, в който всеки ще участва с толкова гласове, колкото точки е спечелил в трите състезания.

Тези, които не са участвали в първите две състезания да не се отчайват, те ще имат шанса да спечелят голямата награда, ако се класират до шесто място в третото.

Успех на всички играманиаци!



**КУПИХТЕ ЛИ СИ ПЪРВИ БРОЙ ОТ НОВАТА БИБЛИОТЕКА ИГРОМАНИЯ?**

Той е посветен изцяло на най-очакваната примерна битка за Sony Playstation — *ТЕККЕН 3*! В него ще намерите: историята на играта и различните герои, два ОГРОМНИ плаката, талон с награда — диск с *ТЕККЕН 3*, и други интересни неща.

И всичко това на страхотната цена от 2500 лева!

За да държите в ръцете си новото издание, потърсете го по павилионите за разпространение на печата!



Издател **RED ORB**  
Производител **STRATEGIC STUDIES GROUP**



W'95/98, P75, 16M, x4

# Warlords III: Darklords Rising

Развитието на пазара на PC игри в края на миналата и началото на тази година показва, че стратегията е доста печеливш жанр. Само ще ви напомня за *TOTAL ANNIHILATION*, *DARK REIGN*, *AGE OF EMPIRES* и, разбира се, *STARCRAFT*. По-паметливите от вас сигурно ще се сетят, че сред тази кавалкада от стратегии се появи и *WARLORDS 3: REIGN OF HEROES*. Въпреки някои недостатъци, тази игра остана за дълго в съзнанието на играчите. И ето че *Red Orb* се решиха да издадат нейно продължение – *DARKLORDS RISING*.

Ако трябва да определим жанра на *DARKLORDS RISING*, най-точно може би е "фентъзи стратегия". Както в повечето подобни игри, започваш с посредствен герой и първоначален капитал и целта ти е да се развиваш напред и да побеждаваш всеки, осмелил се да ти каже "копче". Стратегическият елемент е съсредоточен в гра-

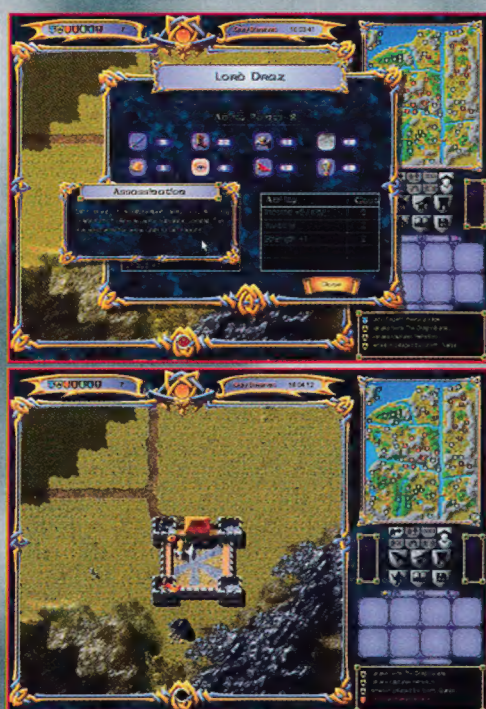
довете. Колкото повече от тях владееш, толкова повече единици можеш да създаваш и поддържаеш и да събираш повече злато и мана. Широко е застъпен и бойният елемент. Всеки герой или единица си има свой набор от бойни способности. Ставайки все по-опитни, героите придобиват и нови умения, които им помагат в битките. В играта няма възможност за тактически бой, но за сметка на това е включен много добър боен engine. До осем армии могат да се стиковат в един отряд. Ръководството към играта, което е образец за качество, съдържа подробни обяснения за воденето на битките. Най-общо есенцията се състои в това да се създадат няколко отряда, които имат възможно най-добри бойни показатели.

За разлика от *CIVILIZATION* сериите, в *DARKLORDS RISING* не ти се налага на влизаш в подробности при управлението на градовете си. Единственото, което трябва

да правиш, е да усиляваш защитата и да купуваш продукция. Не са забравени и куестовите. Героите се впускат в тях, за да придобият опит, а също така и да приберат някой друг магически артефакт.

За графиката и интерфейса не може да се изкаже нищо друго, освен похвала. Всички единици са добре анимирани, а пейзажите са произведение на изкуството. Всички данни, които те възмущават, могат да се визуализират във вид на графика само с едно натискане на мишката. Озвучаването е на ниво, а музикалният фон не е от тези, които играчите изключват след петнайсетминутно слушане.

За край – *WARLORDS 3: DARKLORDS RISING* не е просто продължение на оригинала. Играта има собствена атмосфера и не е евтино отбиване на номера. Всеки любител на стратегиите и магните трябва да я пробва. Дерзайте!





## Впечатляващ звук за TRESPASSER

Новата игра на DreamWorks Interactive — TRESPASSER, блести с две неща — страхотна музика и озвучаване. Те са дело на не б е з и з в е с т н и т е SoundDelux, едно от големите музикални студиа в Холивуд. Тяхна продукция сме слушали в Истински лъжи и JFK — филми, познати на българската публика. В играта ще радват ухото реалистични експлозии, ревовете на динозаври и други пикантерии. Дори великият Спилбърг бил силно впечатлен от саундтрака, доста напомнящ на филмово озвучаване.

## Фох изоставя EA по Коледа

Въпреки носещите се слухове, че Fox Interactive ще се разделят с Electronic Arts чак след 12 месеца, от фирмата потвърдиха, че предстоящите им заглавия ANASTASIA и TITANIC ще бъдат издадени от 20th Century Fox Home Entertainment. Това решение президентът на Fox — Jon Richmond, обясни с по-добрата възможност за реклама на игрите, предоставяна им от видео презентациите на новия им партньор.

## AMD с 3DNow! технология

Новият процесор на AMD, който трябва да се появи през първата половина на 1999 г., ще включва 3DNow! технология, 128 Kb L1 кеш и ще е по-бърз от 500Mhz. S. Atiq Raza от AMD заяви: „Ние сме радостни да представим на индустрията нашия процесор от седмо поколение. K7 съдържа в себе си няколко технологични пробива, два от които са първата 200 мегагерцова шина за данни и най-модерната поддръжка на операции с плаваща запетая.“

# Morpheus

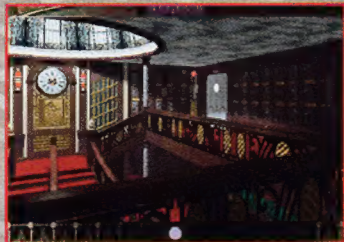
W'95, P60, 8M, x4

Потъвате в света на сънища и страшни кошмари в търсене на нещо, което дори не знаете, че съществува. Опитвате се да научите нещо за своя баща като единственото, което имате е странна телеграма и името на тайнствен кораб — Херкулания. Тръгвате, но по пътя се изгубвате в ледена виелица. В далечината виждате нещо много голямо, покрито с лед и

скреж. Дали е само един сън, последно видение преди да отидете там, откъдето няма връщане назад. На кораба се крие една тъмна тайна, която вие трябва да откриете.

Интерфейсът е приятен, играта е проста, може да се въртите на 360 градуса, но може да се движите само в определена посока. Всяко място, което посещавате, е озвучено по различен начин с приключенска музика.

Почти всички пъзели, които трябва да решите, са много интересни като някои от тях ще ви накарат доста да се изпотите. Но когато намерите решението, то наистина ще ви изненада и хареса. В началото играта е доста лесна, но колкото повече напредвате, толкова по-сложни ще стават задачите. Внимавайте добре и обръщайте внимание на всички подробности. Решението е там, където най-малко го очаквате. Успех.



# Creatures 2

W'95/98/NT, P166, 16M, x4

Играта е продължение на CREATURES, но с нови идеи, допълнения и нов сценарий.

Планетата Алба е разрушена и вашата задача е да спасите Норните. За тази цел трябва да изследвате планетата и да откриете скритите лаборатории на древната раса Шии.

Изкуственият интелект на играта е висок, все-

ки отделен индивид от Норните има уникална генетична информация и мисли самостоятелно. Те са толкова твърдоглави, че понякога ще ви ядосат. Затрупани от храна, те ще умрат от глад и каквото и да направите няма да успеете да ги спасите. Това е и основната цел в играта — да научите Норните да правят нещо смислено.

Графиките, макар и двумерни, са отлично нарисувани, а пейзажът на пла-

нетата е невероятен. Звуките са много добри, но ако играете повече време ще ви омръзнат, тъй като се повтарят. Малък проблем е и зареждането при преминаване от един екран в друг. Отнема прекалено много време, което е неприятно в разгара на играта.

Играта е интересна и си заслужава, но трябва да имате здрави нерви и огромно търпение, за да успеете да спасите Норните.





# Nightlong: Union City Conspiracy

Издател MICROPROSE  
Производител TEAM 17/TRECISSION

W'95, P100, 16M, x4

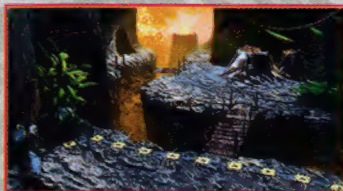
Макар и години след излизането на *Myst*, подобни игри още са интересни за игроманияците. *NIGHTLONG* е пример за това.

Ще попаднете 101 години напред във времето. Тъмно бъдеще, мрачна атмосфера, огромни небостъргачи и летящи коли. Земята се управлява от могъщи фирми, а най-голямата от тях е *Genesis*. Вие сте Джо-

шуа Рийв, 32 годишен лейтенант от Международния Корпус. Сега сте частно ченге, което си върши работата отлично. Хюдж Мартинс, шефът на *Genesis*, ще ви помоли за услуга, която не може да му откажете. Терористи се опитват да взривят промишлените инсталации на корпорацията и вие трябва да ги спрете.

Графиката е невероятна, фонът е с отлични детайли, но най-доброто попадение е анимирането на вашия герой. Всяко негово движение е като истинско. Същото се отнася и за звуковите ефекти – особено за гласо-

вете на героите. Малък недостатък е разминаването на говора и движението на устните им. Пъзелите не са от най-трудните, като изключим математическите. Решенията са логични и интересни, което прави играта много увличаща. Като цяло, за игра от този тип, *NIGHTLONG* е много добра и с интересен замисъл. Затова, отделете й няколко дни, заслужава си.



# Total Air War

Издател OCEAN  
Производител D. I. D.

W'95, P166, 16M, x2

Отново игра със самолети, ще въздъхнете отегчено. Но този път е нещо по-различно. *TAW* е много добра игра с интересни възможности.

Ще пропуснем тренировъчните мисии за да се хвърлим направо във въздушния бой. Всяка кампания има различни цели, които вие трябва да из-

пълнявате. Вашата задача е да получите колкото може повече точки, за да може да играете в нови мисии. Във военната стая вие наблюдавате всички бойни действия. Там трябва да решите къде имат нужда от помощта ви и да се включите в боя. Ако загубите една битка, няма да загубите цялата война, но ще ви бъде много трудно да я спечелите.

Важно е да се научите

да управлявате самолета и да можете да кацате. Така ще може да го презаредите и да излетите отново.

Симулаторът е много реален и с отлична графика. При всяко точно попадение ще видите облачетата дим, а сваленият самолет полита надолу в пламъци. Играта е увличаща – от типа “само още една мисия”, затова си струва да се повозите на самолет и да си постреляте с кеф.



## Игрите пристрастяват?

Според ново английско изследване играенето може да стане опасен навик. Група учени изучават невротрансмитера Допамин – химикал, за който се смята, че е един от ключовите елементи на физиологичното пристрастяване. По време на изследването са направени наблюдения върху доброволци, играещи на видео игра. Резултатите от сканирането са показали, че нивото на Допамин се повишавало със скорост, близка до тази, получавана в резултат от приемането на забранените амфетамини (АКА скорост). Така че, игроманияци, по-скоро с игричките!

## Voodoo2 оптимизирано за DIRECTX 6.0

3Dfx пусна на пазара драйвери за Voodoo2, оптимизирани за DIRECTX 6.0 на Microsoft. Новият софтуер се възползва от факта, че в 3D ускорителя са вградени два чипа за текстури. В съчетание с възможността, която дава DIRECTX 6.0 да се обработват две текстури за един такт на процесора, увеличението на бързодействието е значително.

## Петиция до Creative Labs

Наскоро група собственици на саундбластиери публикува отворено писмо до Creative Labs. Основните моменти са два. Първият е свързан с нестабилността на NT драйверите за SB Live!. Авторите призовават Creative да обърне внимание на проблема и да поднови софтуерната си поддръжка.

Подобни препоръки има и към AWE64. Според петицията тези звукови карти не можели да извървят звук на ICQ<sup>TM</sup> докато звучи друг Windows звук, което било по силите дори на най-евтините карти. Молбата на авторите е да се включи WDM (Windows Driver Model) поддръжка в следващите драйвери за продуктите на Creative Labs.



## Натсо правят нов контролер

От *Natso* съобщиха, че новата им игра *RAGE RACER TYPE 4* ще се продава заедно със специален контролер. Новият продукт ще разполага с малко кормило, което ще даде на играчите усещането на реалното шофиране. Японската премиера се очаква да бъде през декември.

## САРМАГЕДОН II се забавя

Излизането на *CARMAGEDDON II: CARPOCALIPSE NOW* ще бъде отложено за втората половина на месеца. Заглавието е било официално отхвърлено от Британската комисия за филмова класификация (BBFC) и не е получила сертификат за издаване в Германия. В момента играта се преправя за германците, като хората се заменят с извънземни. Полубозначателните си спомнят, че същото се случи и с първата част. Останалата част от Света ще получат нецензурираната версия, но с 18 годишно ограничение.

## Новини около новите Worms

От *Team 17* официално съобщиха, че разработват нова серия на симпатичните червеи със заглавие *WORMS ARMAGEDDON*. Продуктът ще има версии за PC и *PLAYSTATION*. Играта ще включва няколко нови оръжия и подобрени single и multiplayer режими. Фирмата стартира и *WORMNET*, безплатна мрежа в IRC стил, за улеснение на online геймърите.

## Intel разработва 1 гигагерцов процесор

Индустриалният гигант *Intel* обяви някои детайли около плановите им за разработка на чипове. Следвайки линията на *PENTIUM II*, на пазара ще се появи нов процесор с кодовото название *Foster*. Той ще е със скорост, близка до 1 GHz и ще се появи в края на 2000 или началото на 2001 г.

# Reboot

Ето поредната игра, базирана на анимационна поредица. Основното действие се развива в град, наречен *Mainframe*, намиращ се в суперкомпютър (?). Вие играете *Bob* — защитник на града, и трябва да се биете със силите на злия *Megabyte*. Градът е разделен на секции, една трета от които са под контрола на *Megabyte*. Доста значителна част, но типично за лошите, това не им е достатъчно.



*Reboot* е разделена на нива, в които вие се возите на специален хоувърборд (нещо като летящ скейтборд). Преминаването през всеки етап изисква поправката на няколко "скъсвания" в заобикалящата ви среда. Те трябва да бъдат запълнени от инструмента *Glitch*, който в анимациите има способността да се превръща в каквото вие си пожелаете, но очевидно е с доста ограничена употреба в играта. Най-напред *Bob* трябва за определено време да намери "скъсванията" и след това да използва *Glitch*, за да вземе енергията им.

Както всяка подобна игра, и тук разполагате с набор от оръжия. Първоначалните включват основна пушка, енергийна пушка с висока мощност и базука. Други оръжия, които всъщност са превъплъщения на

ELECTRONIC ARTS  
ELECTRONIC ARTS



нашия приятел *Glitch*, включват огнехвъргачка, гранати и бумеранг. Всички първоначални оръжия освен основната пушка черпят енергия от специален уред. Той може да се пълни наново с пауър-ъпи, които обикновено са останали след разгром на враговете.



# Mission Impossible



Който от вас е гледал *MISSION IMPOSSIBLE*, няма да намери в следващите редове много изненади. Вие сте *Итън Хънт* (Том Круз) и се мотае наоколо, вършейки неща, присъщи на *Итън Хънт*.

Например поставяте пушечни гранати, размазвате лицата на хората, стреляте по тях, провесвате ги от дупки в покрива. Някакви ежедневни, банални неща, за героя, разбира се. Играта е изпълнена

добре и навява мисли за *MEN IN BLACK*. В нея има както доза приключения, така и неизменния екшън.

Всичко това е много хубаво, но има и за какво да бърчим носове.

*Ocean* ни накараха да чакаме доста дълго, преди да я пуснат на пазара. За играта се говореше още преди да се появи *GOLDENEYE*.

Слуховете говорят, че след появяването на втората създателите забавили пускането на *MI*, защото тя бледнеела пред сагата за 007. Т.е. *Ocean* забавили играта, за да я направят по-добра. Дори е била изпратена на

INFOGRAMES  
OCEAN/INFOGRAMES

*Infogrames* във Франция за доизкусуряване.

Последните, обаче, не са се постарали много и дефакто не са променили оригинала кой знае колко. Най-лошото в случая е, че не са добавили мултиплейър.

Но, въпреки всичко, играта е забавна. Не я пропускайте!







## PROJECT X



На хоризонта на домашните видеоигри се появява ново име — **PROJECT X**, продукт на **VM Labs**. Концепцията на разработчиците обаче има една съществена разлика с тези на конкурентните **Sega**, **Sony**, **Nintendo**. А именно — **PROJECT X** не е конзола, а мултимедийен чип! Технологиата ще може да се използва в DVD плейъри, сателитни системи и др. Причината за това е основателна — разчита се производителите на DVD да се насочат към **PROJECT X** заради по-ниската му цена и добавянето на нова възможност към техните продукти, а именно — интерактивността. За игрите, които ще се създават за този вид, да ги наречем конзоли, няма да се изис-

ква одобрение от **VM Labs**, а само тест за съвместимост (както практикуват

**3DFX**). Това означава, че няма да се налага цензура над новите заглавия.

За техническите характеристики на **PROJECT X** се носят само слухове. Най-достоверните твърдят, че приложенията за новата платформа ще "вървят" бързо колкото на **Pentium II** между 500 и 1000 Mhz!

Чипът ще изпълнява до 1.5 милиарда операции в секунда. Ще може да декодира цифрово аудио и видео плюс **MPEG-2** поддръжка. От **VM Labs** казват, че конзолата няма да има 3D поддръжка. Не скачайте гневно от столовете! Специалистите на фирмата са се "разделили" с полигоните и на тяхно място използват така наречените воксели — средство, което позволява по-голяма детайлност на по-ниска цена. Поддръжници на полиго-

ните смятат, обаче, че това решение е голяма грешка и ще попречи на бъдещото развитие на **PROJECT X**.

Ето и някои данни за **VM Labs**, създателите на **PROJECT X**:

Фирмата е основана през 1994 година. Управителят ѝ — **Richard Miller**, е работил в **Atari** и е отговарял за разработката на компютърни и видео игри, включително за 64 битовата система **Jaguar**. **Nicholas Lefevre**, отговорник за бизнес-плановите на **VM Labs**, през последните 15 години е работил в **Commodore**, **Atari**, **Sega** и няколко други хардуерни и софтуерни компании.

**Bill Rehbock**, отговорник за техническите разработки, е работил в отдела за техническа поддръжка на **Sony Entertainment America**.

Въобще колективът е обнадеждаващ и нищо чудно **PROJECT X** да сложи в малкия си джоб по-големите си събратя на **Sony**, **Nintendo** и **Sega**.



### Нова мишка от Logitech

Мраморна мишка — това е наименованието на новото произведение на **Logitech**. Тя ще комбинира най-добрите страни на обикновените мишки и тракбола. Юзърите ще държат ръката си отпусната върху мишката, но ще движат курсора посредством тракбол. Това води до по-прецизна работа без това да води до умора в ръцете.

### Войната 3Dfx — nVIDIA продължава

Отвърщайки на обвинението на **3Dfx** за нарушаване на авторски права, **nVIDIA** отправи обвинение, че маркетинговата кампания на **3Dfx** е подвеждаща. Става въпрос за стикерите върху кутиите на някои игри, посочващи, че даденото заглавие изисква съвместимост с **3Dfx** чипове. **Andrew Logan** от **nVIDIA** заяви, че много от продуктите, носещи този стикер, поддържат и други 3D ускорители, за което обаче потенциалните купувачи нямали и представа.

### Нова 3D технология

**Sonnetech** обявиха, че тяхната **3DEEP** технология ще бъде използвана в новите видео ускорители на **Creative Labs** заедно с чипсета **Voodoo Banshee** на **3Dfx**. Технологиата предоставя гамакорекция, която подобрява качеството на сенките и осветяването. **Sonnetech** вече е продала около 500 копия от **3DEEP DEVELOPERS Kit** на студия за игри от цял свят, включително на гиганти като **Eidos** и **Rage**.

### Iridion ще издава EXCESSIVE SPEED

Събратята ни от бившия Варшавски договор — поляците, могат да се похвалят с добри програмисти. Нека си припомним **FIREFIGHT** на **Chaos Works**. Същите юнаци са създали невероятната рали-игра **EXCESSIVE SPEED**, включваща интерактивни и разрушаеми трасета, мултиплейър, седем автомобили и 17 вида „късмети“. В Европа заглавието трябваше да бъде издадено от **Epic Megagames**, но в последствие с това беше ангажирана шведската фирма **Iridion**.



**ИЗДАТЕЛ: MICROSOFT**

**ПРОИЗВОДИТЕЛ: TERRATOOLS**

**Минимална конфигурация:**

**Pentium 133 MHz**

**16 MB RAM**

**100 MB свободно**

**дисково пространство**

**4x CD-ROM**

**Препоръчителна конфигурация:**

**Pentium 166 MHz**

**32 MB RAM**

**100 MB свободно**

**дисково пространство**

**8x CD-ROM**

Когато играх *Urban Assault* за първи път, направо бях шокиран. Въпреки, че е рожба на *Microsoft*, в играта не открих нито един сериозен бър! Да не повярваш, като се вземе предвид съдбата на повечето техни продукти. Очаквах игра, бългива до мозъка на костите си, която щеше да бъде оправана със серия от Service пакове, докато не се появи нейна втора част, ала историята с *Windows 98*.

Играта дори е напълно завършена — не е разделена на две части, например на *Urban Assault* и *Urban Assault Plus Pack*, като за втората трябва да се бръкнеш с още \$50. Да не би *Microsoft* да са изневерили на принципите си?

Не, просто играта е програмирана от друга фирма, в която не работи нито един от *Microsoft*. Момчетата от *Terratools* са предоставили на играчите едно страхотно забавление. Прочетете следващите редове, за да разберете кое, как и защо.

## ИГРАТА

*Urban Assault* е 3D стратегия в реално време, като *Battlezone* и *Uprising*, но не е тяхно копие. Между нея и споменатите две игри има няколко значителни разлики. Основната се състои в това, че по-голямата част от екшъна в *Urban Assault* се развива в градска обстановка (което се подсказва и от името). Действието се развива след "Голямата грешка" — апокалиптично събитие, причинило изчезването на голяма част от човечеството. И понеже хората сме си мръсна порода, оцелелите вместо да търсят заедно изход от ситуацията, се разделили на три фракции — Съпротивата, Горковете и Таеркастените. За капак на всичко това се появили и две извънземни раси, твърдо

решени да завземат Земята.

Че ти ще водиш Света от тази каша, това е ясно. И то с армията на Съпротивата. Ти си бивш войник, който е включен в компютърната мрежа на боготоманската групировка. На твое разположение са множество бойни единици, с които в продължение на 40 мисии трябва да сригваш земни и инопланетни задници. Въпреки, че мисиите са с дървовидна структура (на всяко ниво има по няколко и е достатъчно да преминеш една от тях, за да продължиш по-нататък), в твой интерес е да изпълниш колкото се може повече. И то не само за да събереш повече финикийски знаци, а и заради ценните технологии, които откриваш.

## НОВОСТИТЕ

Събирането на технологии е може би най-оригиналната страна на играта, въпреки че подобни идеи се срещаха чат-пат в двумерните стратегии. Друга новост е "Host station"-а, който е и център на всички бойни действия. Той представлява бронирана оръдейна платформа, която обаче е почти неподвижна. Това е единственият юнит, който може да произвежда други единици. Ако загубиш своя Host station, автоматично губиш играта. Този факт предполага, че на баницата мекото е да пратиш армия срещу вражеския Host, но това е опасен маньовър — по този начин си откриваш собствения гръб.

Друга интересна възможност в играта е директното управление. По всяко време можеш да "влезеш" в кокпита на избрана от теб единица и да превърнеш играта в симулатор. Юнитът, в който си се пренесъл, става по-мошен, но за сметка на това от него не можеш да строиш, а и се разконцентрираш. Този режим е удобен за кратки набези върху отделни цели.

## ЕДИНИЦИТЕ

Юнитите в *Urban Assault* са основно три вида — въздушни (хеликоптери и самолети), наземни (предимно танкоподобни машини) и турети. Всеки вид единица е ефективна срещу конкретен тип такава, т.е. системата е камък-ножица-хартия. С помощта на ескадрон — менажера можеш да обединяваш няколко юнита в отряд и да ги управляваш вкупом. Удобството си проличава при големи мелети.



## РЕСУРСИТЕ

Във всички подобни игри създаването на единици изисква известни ресурси. В *Urban Assault* такава се явява енергията. В началото ти разполагаш с малко налично количество от нея в твоя Host station. За да си попълниш запасите, трябва да завладееш енергиен сектор, което става като стреляш няколко пъти по него. По-нататък в играта ще откриеш технология, която ти позволява да строиш собствени енергийни станции. Тези сектори имат още едно полезно приложение — могат да телепортират твоя Host station далеч от лютата битка.

## ГРАФИКАТА

Всички единици и пейзажи в играта изглеждат страхотно, особено ако разполагаш с 3D карта. Всяка групировка има свой собствен, отличаващ се дизайн на юнитите — извънземните са откровено извънземни, докато тези на хората понякога навъхват носталгични чувства — стари биплани, тежки танкове и други познати ни машини. Когато играеш мултиплейър, можеш да си избереш всяка една от петте фракции (в single режима играеш само от Съпротивата). Към тези красоти се прибавят и множество пъстроцветни експлозии и извънземни пейзажи. Изобщо — радост за окото!

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

*Urban Assault* е страхотна игра. Освен доброто техническо изпълнение, в нея са реализирани достатъчно нови идеи, които ще направят щастливи феновете на стратегии в реално време. Забавна за играене, завладяваща, оригинална — тези нейни качества са достатъчни, за да си я купите.



# ASSAULT





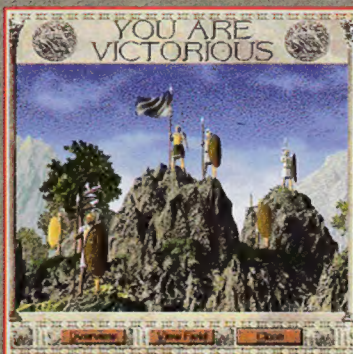
## NORTH VS SOUTH INTERACTIVE MAGIC/ ERUDITE SOFTWARE

Откакто Talonsoft пусна Battleground: Gettysburg преди няколко години, Гражданската война стана доста гореща тема в индустрията на компютърните игри. Тази есен може да стане дори още по-интересно, когато Interactive Magic ще пусне North vs.



South, в която ще видим за пръв път техния уникален engine на търнове. Ето и краткото му описание:

В началото на всеки търн ще разполагате с подчинен на вас лидер, който да издава заповеди. Той може да дават заповеди на количество взводове, равно на неговия чин. Това означава, че с колкото по-висок ранг е командирът, с толкова повече юнити разполагате за съответния търн. За всеки ход водачът се избира случайно, което спомага за поддържане на свежестта на битката.



## EUROPEAN AIR WAR

MICROPROSE/ MICROPROSE

Мисля, че повечето хора са оставили всякаква надежда да играят някога European Air War, последвала отличната, но застаряла 1942: Pacific Air War на Microprose. Но ето че се появи дългоочакваното ѝ демо и изглежда, че заглавието ще види бял свят. Графично нещата изглеждат добре и дори има допълнителни екстри, като на-

пример празни патрони, падащи когато дадете огън с оръдието си. От гледна точка на скоростта, която е важно перо при оценяването на такъв вид игри, всичко си е доста нормално. Смяя дори да заявя, че European Air War ще бъде едно заглавие, което ще тръгва задоволително на хардуер от преди няколко години.



### МУЛТИМЕДИЯ — БЪЛГАРИЯ — КОМПЮТЪРЕН СПРАВОЧНИК ЗА УЧЕНИЦИ ВЪРХУ CD

Най-лесният и приятен начин да се запознаете със забележителностите и природните красоти на България. Само с едно натискане върху някой обект от картината, вие можете да го видите на екрана и да прочетете за него.

Справочникът включва:

- Компютърна карта на България с 8 слоя: градове, музеи, манастири, археологически и архитектурни обекти, исторически места и паметници, природни феномени в България, курорти и минерални извори.
- Компютърна карта на София с нанесени всички улици, които могат да се търсят по име и да се визуализират на екрана.

Цена на продукта: 50 000 лв.

### МУЛТИГРАФ (ЗА УЧЕНИЦИ)

Съчетава в едно познанието и творчеството. Върху географската основа на Мултимедия — България — компютърен справочник можете да добавите свои обекти, образи и текст.

С МултиГраф вие ще направите продукти, които ще останат за поколенията.

Цена на продукта: 100 000 лв.

За контакти: 83 10 53, 931 15 72



## ОЧАКВАЙТЕ

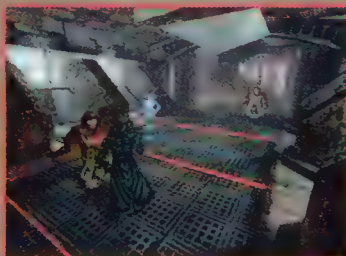
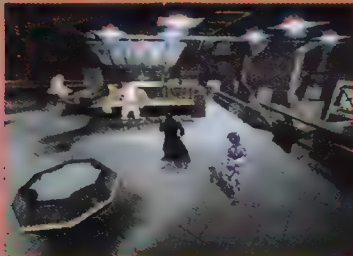
### ANACHRONOX

EIDOS INTERACTIVE/  
ION STORM

Извън всички речници с имена на игри, Anachronox трябва да е една от най-странните. Очевидно значението е „отрова от минало време“, въпреки че това не ни помага. Но заглавието не е единственото странно нещо в тази игра. Тя е ролева игра от Ion Storm, създателите на Daikatana и съновани от John Romero, която

използва 3D машината на Quake 2, като при това не е екшън от първо лице (!?!).

Anachronox ще бъде на две CD-та и съдържа само една трета от пълния сюжет. Останалото очевидно ще излезе по-късно в два допълнителни пакета. В пълната игра вземат участие 189 чудовища, а играта се развива на около 170 места.



## RETURN TO KRONDOR

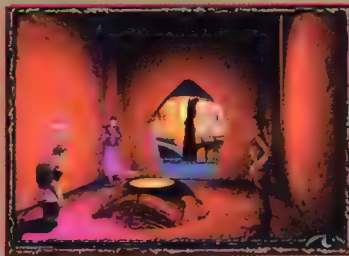
PYROTECHNIX/ SIERRA STUDIOS

Return to Krondor е заглавие с доста тежка съдба, както вече писахме в новините от миналия брой. Но както се казва, всичко е добре, когато свършва добре.

Играта ще се играе от трето лице и ще бъде с тримерни герои, поставени на двумерен фон. Съдейки по демото, играта ще изглежда отлично и

ще бъде много интересна. Движенията на героите били създадени чрез motion capture и дори устните им се движат по думите им.

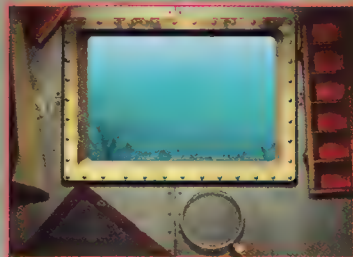
Сюжетът няма да бъде точно както се говореше в Betrail at Krondor. Освен това Return to Krondor е по-линейна, нещо което ни кара да си зададем въпроса това RPG ли е или приключение?



## 20000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES

В 20000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES вие играете Уил Стюарт и заедно със своя екип сте на изследователска експедиция за събиране на информация относно възможностите за земеделие

в океана (?). Оглеждайки океанското дъно, вие откривате легендарния Наутилус. В това време някой изстрелва торпедо по вашата подводница. Явно и някой друг иска да се добере до ценната находка.

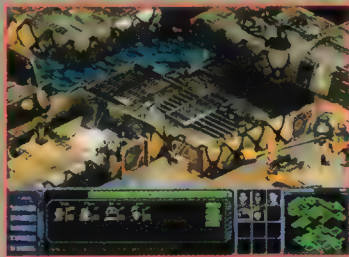


## ENEMY INFESTATION

WILEY GARDNER/ GIGAWATT

Enemy Infestation навремето бе определена от Microprose като третата част на сагата X-COM. Вместо това фирмата предпочете да създаде X-COM: Apocalypse. Но не се притеснявайте, раз-

работката на играта явно не е изоставена и скоро ще се появи на пазара. Enemy Infestation е смесица от X-COM, Incubation и Jagged Alliance. В нея могат да се открият както тактически боеве, така и управление на ресурсите в реално време.



### Силата е с Nintendo

Nintendo. Джиба сред конзолите, що издаде две касети. Базиран на новия филм на Джордж Лукас Междузвездни войни I: Епизод 1. Тя ще се играе на Nintendo 64 и Game Boy Color. Като цяло трябва да плати компанията на LucasArts Entertainment все още в тайна, тъй като се има предвид, че Hasbro и Galnati са извършили с

\$600 милиона за направата на екшън-фигурки по филма, то сумата ще е фантастична.

### Accolade рекламира здраво

Accolade има намерение да похарчи \$3 милиона за телевизионна реклама, целяща промоцията на новите им заглавия Test Drive 5 и Test Drive Off-Road 2. И двете игри са за PSX, като този месец се очаква да излязат и за PC.

### Спечелите игра по избор!

Приходите на от Games Domain дават на европейските игромани шанс да спечелят игра по техни избор. Всичко, което трябва да направите, е да отговорите правилно на въпросите на Roger. Ако заподнете на някой, просто кликнете върху Roger's Treasure Map за подсказка. През всеки ден от Ноември ще има по един въпрос. Вие

## НОВИНИ

имате право да отговаряте на всеки от тях, но ще се приема само по един отговор от уникален Email. Победителят за деня ще се определя с жребий и ще може да си избере награда измежду всички игри за PC, PSX, N64, Saturn или Apple Mac, излезли в Европа.

За подробности: [www.gamesdomain.co.uk/freebies/freegames/newscorp.php3](http://www.gamesdomain.co.uk/freebies/freegames/newscorp.php3) Успех!



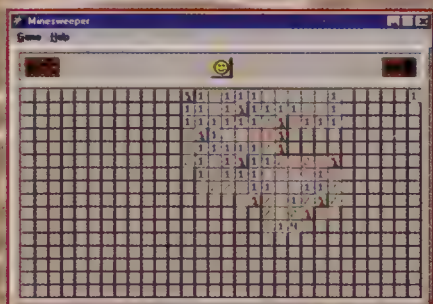
## GET MEDIEVAL

Безсмъртие – mpkfa  
 Показва координати – mppos  
 Показва брой кадри в секунда – mpfps  
 Без повреди – mpbodygard  
 99 живот – mphighlander  
 На следващо ниво – mpthewolf  
 На предишно ниво – mpbadmofo  
 При боса – mpbringthegimp  
 Ключове – mpignition  
 Scrolls – mpturbocharger  
 Здраве – mppetrol  
 Броня – mparmorall  
 Оръжие – mp glovebox  
 99 души – mpshoes  
 Крадецът няма да краде от играча – mpironpockets  
 Здравето няма да свършва – mpbandaid



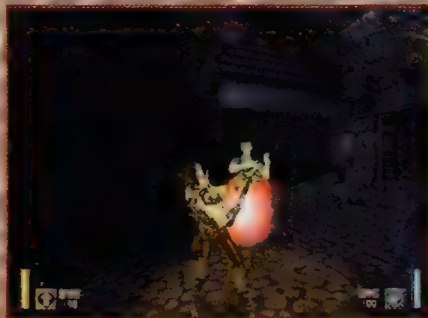
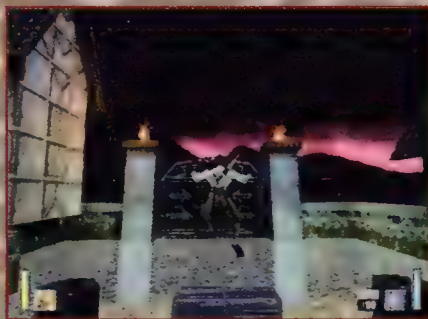
## MINESWEEPER

Натисни Десен бутон + Лъв бутон  
 и след това ESC. Времето спира.



## HERETIC 2

playbetter – Безсмъртие  
 suckitdown all – Всички предмети  
 victor – Всички чудовища в нивото  
 умират  
 twoweeks – Увеличава силата на  
 "Tome of power"  
 suckitdown chicken – Пиле  
 kiwi – Минаване през стени  
 aquaticape – Насочване  
 angermonsters – агресивни гадина  
 crazymonsters – луди гадина



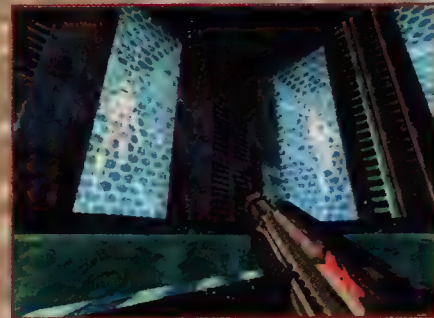
## AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME

convert this! – Нов свещеник  
 stormbilly – Боен Робот  
 big momma – Кола с ракети  
 row – Бебе на триколка с картеч-  
 ния  
 king arthur – превръща орлите в дра-  
 кони с 999 живот.



## BLOOD 2 (DEMO)

mpgod – Безсмъртие  
 mpkfa – Всички оръжия брони и  
 здраве  
 mphealth – Здраве  
 mpammo – Муниципи  
 mparmor – Броня  
 mpclip – Минават през стени  
 mppos – Координати  
 mpcamera – Изглед  
 mplightscape – сменя светлината





# NEED FOR SPEED III

## Всички коли и писти:

Въведи SPOLIT като име в "Options" екрана.

## Трошите другите коли:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж START+SELECT+R1+L2 преди "loading" екрана да се появи. Натисвай трембата по време на игра за да буташ другите коли.

## Яка бричка:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж SELECT+Квадрат+X преди "loading" екрана да се появи. Блъскай другите коли за да ги избутиш от пътя.

## Изглед от камера:

Въведи SEEALL като име на "Options" екрана. Ще имаш изглед като при Replay.

## Флегма mode:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж UP+X+Триъгълник преди "loading" екрана да се появи.

## Бонус писти:

Въведи едно от следните имена в "Options" екрана, за да се състезаваш на една от следните писти.

Писта	Описание	Име
The Room	Писта с колички	PLAYTM
Caverns	Подземна писта	XCAV8
AutoCross	Каньон	XCNTY
SpaceRace	Междувездна станция	MNBEAM
Scorpio - 7	Подводна писта	GLDFSH
Empire City	Бонус писта	MCITYZ

## Бонус коли:

Въведи едно от следните имена в "Options" екрана за да се състезаваш с една от следните коли.

Кола	Име
Jaguar XJR - 15	1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR	AMGMRC
El Nico най добрата кола	ROCKET

## Италиански гласове:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж LEFT + R2 + L1 преди "loading" екрана да се появи.

## Немски гласове:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж UP + R2 + L1 преди "loading" екрана да се появи.

## Испанки гласове:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж DOWN + R2 + L1 преди "loading" екрана да се появи.

## Френски гласове:

Натисни START за зареждане на игра и веднага след това задръж RIGHT + R2 + L1 преди "loading" екрана да се появи.



## Внимание Игротианци,

От брой № 3 до края на годината публикуваме талони с номера, съответно от 1 до 7. Във всеки от тях ще има по три въпроса.

Попълнете верните отговори, изрежете талона и го изпратете на адреса на редакцията. Ако сте отговорили правилно и на трите въпроса – участвате в изтеглянето на две месечни награди, осигурени от ПУЛСАР – игри по избор. Ако изпратите ВСИЧКИ талони от 1 до 7 и имате не по-малко от 11 верни отговора от 21 възможни, ще участвате в тегленето на голямата новогодишна награда на ПУЛСАР – SEGA SATURN. За валидни се считат талоните с попълнена анкетна карта (виж гърба на талона). Отговорите на всички въпроси ще намерите в броевете на списание Игротия. Ако ви липсват стари броеве, обадете ни се.

За месечните награди важат писма с пощенско клеймо до края на съответния месец.

Ето и въпросите от талон №6.

# ЛИМБО

## PROJECT LAZARUS



[limbo.bg/lazarus](http://limbo.bg/lazarus)



# LODE RUNNER

Човекът, който в най-голяма степен е „виновен“ за появата на *LODE RUNNER*, се нарича Doug Smith. След като два пъти кандидатства безуспешно във Факултета по компютърни науки към Вашингтонския университет, той записва Физика. Най-ранната версия на станалата световен хит игра била написана на Фортран на университетския VAX 1. Тя била наречена *KONG* поради приликата с Donkey Kong. Тъй като разработването на игри с техника на Университета не било разрешено, играта получила кодовото название *GRAPH* и се стартирала с помощта на специална парола. Скоро кодът станал достъпен до повечето студенти и ако някой си направел труда да види какви процеси са стартирани в момента, щял да разбере, че 80% от потребителите са пуснали *GRAPH*.

*KONG* се играел на ASCII терминали и поради тази причина пейзажът и героите представлявали символи. Тухлите били плътни символи (ама запълнено), играчът бил долар (\$), а лошите – знаци за параграф (§). Главният герой търчал насам-там

и бил труден за управление. Трябвало е да натиснеш шпацията, за да го спреш.

Следващата версия била наречена *MINER*. Била написана в спалнята на Doug на Асемблер за Apple II+, като компютърът му бил даден назаем от приятеля му Mark Ledbury, който настоял за окончателното завършване на играта. Враговете отново били змии, но имало и някои подобрения. Doug „откраднал“ движението на героя с четири кадъра от нашумялата тогава игра на Dan Gorlin – *CHOPLIFTER*, но играчът продължавал да се шматка из екрана чсе едно се пързаял с кьнки.

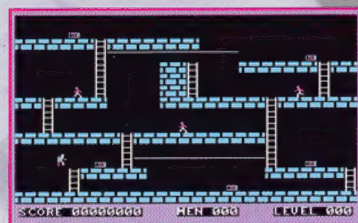
Създателят предложил заглавието на четири компании: *Broderbund*, *Electronic Arts*, *Sirius Software* и *Epyx*. Първата му предложила \$10000 плюс 23% от всички продажби, а една от останалите му предложила \$100000 без процент. Doug предпочел *Broderbund* и дори обвинил *Sirius* в пиратска дистрибуция на *MINER* в Южна Калифорния. Издателите имали само три изисквания – да добави анимация и звукови ефекти, нова титулна страница със заглавие *LODE*

## BRODER BUND/ DONG SMITH

*RUNNER* и да изготви 150 нива. Новата задача го накарала да изостави лекциите (пролетта на 1983). Тъй като Doug разполагал само с 30 нива, той събрал кварталните хлапета и им възложил (срещу заплащане, разбира се) да изготвят останалите. Играта била готова през лятото на същата година.

По това време в *Broderbund* работел бивш аниматор на Уолт Дисни, който за част от приходите се съгласил да направи титулната страница. Фирменият програмист Dane Bingham пък изготвил версия на играта за Commodore 64 и някои други платформи. Doug решил сам да се справи с пренаписването на *LODE RUNNER* за Atari 800, което той така и не завършил. В същото време японска фирма направила аркадна версия с ужасно озвучаване. Doug предложил възнаграждение и на James Bratsanos – състудентът му, който участвал в написването на *KONG*.

Скоро парите потекли към Doug. За един месец той счупил рекорда от \$77000 на Dan Gorlin. Говори се, че е получил около



два милиона долара от продажбите на *Lode Runner*, но половината от тях бил дал за данъци. С останалите той си купил Порше 911 Карера, моторница Бейлайнър, къща в Исакуа и благоверна съпруга (ха-ха).

Осъзнавайки колко бързо се разделя с парите си, Doug стартирал своя компания – *QAD*. Съкращението идвало от *Quick And Dirty*, но той приготвил и резервно наименование, в случай че оригиналното не намери добър прием – *Quality And Diversity*. Doug и двамата му съдружници – Chip Bulkeley и Mark Ledbury, скоро започнали работа по нов проект – *RALPH*. Той щял да представлява една от първите игри за новия хардуер на Apple II с двойна разделителна способност. Mark изготвил графиките, а Chip свършил почти цялата останала работа и настоял да се разделят с Doug преди излизането на играта на пазара. Последвали низ от кавги и резултатът бил, че *RALPH* така и не видял бял свят. В края на краищата Doug се оттеглил и започнал да разработва подобрени версии на първата си рожба – *LODE RUNNER*.

### ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: .....  
Адрес: .....  
Текст: .....

Безплатна (до 7 думи) ☐ Платена (над 7 думи) ☐

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).

От всички, които са отговорили правилно на въпросите от талон 3, награди получават:

Георги Симов – София, ЕГН 8305179281

Александър Колев – Велико Търново, ЕГН 7602291506

На спечелилите честито. Те могат да получат наградите си в София, в магазина на фирма Пулсар – ул. Сердика 28.

## ЛИМБО PROJECT LAZARUS







*Те са вашите надеждни партньори.  
Открийте с тях света на виртуалната реалност!*

## ХАРДУЕР

### МОСТ КОМПЮТЪРС

[www.most.bg](http://www.most.bg)

*Сверете часовника си!*

## ТВ ИГРИ

### ФИРМА „ПУЛСАР“

Официален дистрибутор  
на SEGA  
за България.

София, ул. „Сердика“ № 28,  
Тел.: 02/ 83 26 35, 981 59 67.

## СОФТУЕР



### МУЛТИМЕДИА ООД

- ✓ Приложен софтуер
- ✓ Графични системи
- ✓ Мултимедийни системи
- ✓ Дизайн
- ✓ Изработване на WEB-страници
- ✓ Локални мрежи

1202 София, ул. Братя Миладинови № 58

тел.: 02/ 83 10 53, 83 21 86 факс: 02/ 83 25 45

E-mail: [mail@multimedia.bg](mailto:mail@multimedia.bg)  
<http://www.multimedia.bg>

## ИНТЕРНЕТ

**bol.bg**

See all our services

*Най-добрият Интернет-доставчик в София!*

София 1164, п. к. 71

тел.: (02) 980 96 66; факс: (02) 980 64 31



*Компютърни системи  
за игромани!*

София 1113,

бул. Цариградско шосе 125, блок 26Б  
тел.: (02) 731 173, 971 3262 факс: (02) 971 20 21  
e-mail: [office@risk.bg](mailto:office@risk.bg)

## МАЛКИ ОБЯВИ

- ☛ **831053** Продавам Sega Megadrive II, марки, ч година гаранция. Цена: 90\$.
- ☛ **831053** Продавам Sony Playstation, марки, 1 година гаранция.
- Цени: PSX+джойстик – 175\$, PSX+Dual shock – 185\$, PSX+два джойстика и мемъри карта, 15 блока – 195\$.
- ☛ **0357/3780** Продавам Gameboy + дискета за 60\$.
- ☛ **2922816** Продавам оригинален Megadrive с 1 касета – 70000 лева.
- ☛ **034/29302** Търся играта Leisure Suit Larry.
- ☛ **721116** Продавам 386DX 40 MHz, копроцесор, 8 Mb RAM. Купувам харддиск от 80 до 500 Mb, цена до 30\$, вечер.
- ☛ **361312** Продавам Sega Master System II със 7 касети.
- ☛ **4694131** Търся играта Commandos, рата спешно!
- ☛ **442617** Купувам CD "PC Games Mania 97".
- ☛ **629098** Продавам Sega Megadrive – 50\$, дискети – 10\$.
- ☛ **0910/6929** Продавам Sega Megadrive – 95 DM.
- ☛ **062/22924** Търся игри и програми за Apple II и Повец 8.
- ☛ **0489/59434** Купувам игра 32-, 64 бита.
- ☛ **062/45488** Купувам Sega Megadrive II.
- ☛ **0478/3905** Продавам Sega Megadrive II със 7 касети, 110 DM.
- ☛ **042/45371** Търся Command & Conquer на CD, вечер.
- ☛ **9892088** Продавам игри на дискове за PC.
- ☛ **317079** Продавам на изплащане Sega Megadrive II, марки, 1 г. гаранция. Бонус – игра по избор.

*За приятелите на Игромания*

**НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА СЕ  
ВКЛЮЧИТЕ В ИНТЕРНЕТ  
СЪС СВОЯ WEB-СТРАНИЦА**

Цена за изработване: 15 000 лева.  
Такса за 6 месеца: 15 000 лева.

Вашият адрес ще бъде:

[www.multimedia.bg/gamemania/\\*вашето име\\*](http://www.multimedia.bg/gamemania/*вашето име*)

За контакти: 83 10 53, 83 29 74.

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж стр. 14).

Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).

Плащането става в брой на адреса на редакцията - гр. София, ул. „Братя Миладинови“ 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон Доверие, гр. София.

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ; Редакция ПЕТКО ДИЛЧЕВ, ДИМИТЪР ДИЛЧЕВ; Дизайн и предпечатна подготовка МАРГАРИТА ТРИФОНОВА; Художник ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

**ИГРОМАНИЯ**

ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД

ISSN 1311-090X

от [www.gamesdomain.com](http://www.gamesdomain.com) с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

Адрес на редакцията:

София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,

E-mail: [gamemania@multimedia.bg](mailto:gamemania@multimedia.bg)

В списанието са използвани материали

## ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

I-ва корица	5 000 лв./кв. см.
До главата	10 000 лв./кв. см.
16 стр.	3 000 лв./кв. см.
Вътр. стр.	2 000 лв./кв. см.

### ОТСТЪПКИ:

от 200 х. лв. до 500 х. лв.	2 %
от 500 х. лева до 1 млн. лв.	5 %
над 1 млн. лв.	10 %

Цените са без ДДС.



ISSN 1311-090X



ИГРОМАНИЯ

SONY  
БЪЛГАРИЯ